

相关链接

电竞小知识

电子竞技是指以电子视频游戏为主体的竞技类体育赛事,参与者主要包括:

俱乐部、战队与运动员。他们的收入主要来自赛事中获得的收益(奖金与参赛费)。

发起人。他们组织比赛,确保良好的流程,门票是他们主要的报酬来源。

出版商。他们设计并制作适合比赛的电子视频游戏。

赞助商。他们可能是特定领域的商家,即直接与电子游戏行业相关的企业,也可能是传统体育行业或日常用品行业的投资者。

电视、直播、视频网站等传媒公司。这些是转播电子竞技比赛的渠道,传统的分销商越来越多地投资于这个领域。

最后,近年来迅速增长的观众是电子竞技发展的重要支柱,他们在2015年至2017年间的数量几乎翻了一番,目前全球有1.2亿到2亿的电竞赛观众。在法国,观众人数从2016年的140万增长到2017年的160万。

选手收入榜

一般的电子竞技选手平均月收入在2000到3000欧元之间,但是其中佼佼者的收入金额可以迅速攀升。这些数字会进一步吸引新人加入这一领域,尤其当电子竞技行业仍处于上升期时。

2018年收入最高的10名法国电子竞技选手依次为:

第1名:塞巴斯蒂安·迪斯。在全球500强中排名第3位,2018年在《DOTA2》游戏中获得228万美元。

第2名:维克多·洛佩兹。在全球500强中排名第181位,2018年在《堡垒之夜》游戏中赢得105万美元。

第3名:科伦汀·塔蒂夫。在全球500强中排名第182位,2018年在《堡垒之夜》游戏中赢得104万美元。

第4名:恩金·库佩里。在全球500强中排名第207位,2018年在《反恐精英:全球进攻》游戏中赢得8.9万美元。

第5名:马克西姆·汤玛斯。在全球500强中排名第231位,2018年在《堡垒之夜》游戏中赢得7.8万美元。

第6名:亚历山大·克让特。在全球500强中排名第303位,2018年在《火箭联盟》游戏中赢得5.9万美元。

第7名:保罗·博伊尔。在全球500强中排名第306位,2018年在《英雄联盟》游戏中赢得5.8万美元。

第8名:杰罗姆·特林。在全球500强中排名第374位,2018年在《风暴英雄》游戏中赢得5万美元。

第9名:朱利安·杜普。在全球500强中排名第382位,2018年在《堡垒之夜》游戏中赢得4.9万美元。

第10名:科伦汀·特威勒。在全球500强中排名第384位,2018年在《足球世界2018》游戏中赢得4.8万美元。

电竞不等于玩游戏 既能谋生也能赚钱
法高校为电竞人才铺“钱途”



电子竞技选手在比赛中

法国2019年将迎来一项重大体育赛事,那就是已经在全球风靡近8年的电子竞技赛事之一,《英雄联盟》世界总决赛。“我们真的很想参与这项盛事,这符合我们举办大型体育赛事的战略。”巴黎副市长让-弗朗索瓦·马丁斯说,“这是最好的时机,巴黎将成为欧洲电子竞技之都。”

“打游戏”如今不仅能成为谋生职业还能赚钱,很多法国学校也开始为游戏玩家们提供一条充满“钱”途的职业道路。

高校竞相开设
电子竞技专业

XP学院是法国最大的民办高等教育集团IONIS教育集团最新建立的一所学校,去年10月宣布开设电子竞技专业。据了解,这一专业教学场地将分别设在巴黎、里尔与里昂,第一期学生将有约100人,今年9月入学。“我们希望能在这个领域培养足够的专业人士,实际上我们已经不是这行业的先行者了。”学院负责人西尔万·甘多尔福表示,“我们重点教授的课程不是如何玩游戏,而是针对电子竞技的市场营销、数据管理、活动策划等。”

同样将电子竞技带入教育领域的还有里昂的加缪游戏学院。这一学院从去年10月开始教学运作,在招生过程中收到800多份入学申请。最终,105名学生脱颖而出,开始在电子竞技专业的学习。加缪游戏学院的学生主要分为三个学习方向:商业,主要学习在电子竞技领域内的交易活动;教学,主要培养面向社会业余玩家的电子游戏教练,类似健身房教练;竞赛,为未来1到2年培养职业化的运动选手。

对于培养职业选手这一方向,对电子竞技了解不多的人往往会有误解,将职业电子竞技与玩游戏画上等号。实际上,电子竞技选手的培养与传统体育选手的培养大同小异。在开设电子竞技课程的学校中,学生不仅要接受针对身体和心理的训练,还会学习有关企业管理、商业运营等相关课程。按照加缪游戏学院联合创始人瓦莱里·德米特罗维奇的说法,这样安排目的在于“教授学生足够的专业知识,为职业选手退役后的个人发展提供帮助”。



电子竞技比赛会场

学费并不便宜
前景值得期待

近年来,越来越多学校开始为学生提供有关电子竞技的专业课程。仅在法国就已经超过20所,其中绝大多数属于高等教育阶段的学校。有些学校甚至开设了专门的MBA课程,基本包含了涉及电子竞技的大多数职业:设计师、程序员、企业家、营销人员等。

根据互联网数据平台统计,2017年全球电子竞技市场总营业额为6.55亿美元。这一数据与全球游戏行业1080亿美元的总收入相比似乎不值一提,但考虑到竞技类项目往往连带巨大的商业品牌价值,加上这一行业的上升速度,电子竞技的发展前景非常值得期待。

“我认为我们现在进入了一个重要的节点。5年前,这一行业充满着富有激情、一腔热血的人。但现在,随着市场化的发展,市场结构不断完善,人们变得更功利了。”“游戏工作”公司首席执行官马蒂厄·莱尔埃说。该公司的主营业务是一个针对游戏行业的招聘网站。

目前有大量年轻人投身于电子竞技行业,但接受相关高等教育的价格可是不便宜。XP学院的本科生一年学习要花费7650欧元,而在加缪游戏学院要8050欧元。为了尽量缓解学生的财务困难,大多数学校都会提供学术和职业相结合的双重教育制度,通过学徒制使学生在增加行业经验的情况下,还能获得一定的收入。

“许多学校都采取这种模式,但

这种方式对企业而言成本还是比较高。即使有国家补助,也不是每个企业都能承担得起。”马蒂厄·莱尔埃说,“但在市场营销或电子竞技赛事领域,我们学生的适应能力比传统的游戏行业工作者强得多,能够很好地适应在索尼等一线厂家工作。”

观众人数大增
有望进奥运会

作为新兴行业,电子竞技将需要更长时间才能获得传统家庭的接受。巴黎游戏学校的学生安托万坦言:“我父母根本不接受我的选择。我必须向他们展示在电子竞技行业工作的说服力,但他们完全不想理会。”法国国内目前几乎没有什么重大的电子竞技比赛,但国际赛事开始越来越多地在法国举办。例如去年9月,《英雄联盟》欧洲赛区总决赛就在巴黎举行,吸引了2万多人来到现场观赛。

今年11月,法国将迎来《英雄联盟》世界总决赛。自2011年以来,《英雄联盟》每年都举办全球总决赛,赛事场地在欧洲、北美、中国和韩国之间依次举行。去年第七赛季总决赛在北京举行,全球有超过6000万观众在线观看。

巴黎副市长让-弗朗索瓦·马丁斯表示,市议会已将电子竞技作为文化战略发展的关键项目之一。“在经济层面上,电子竞技市场很广阔,举办比赛能创造许多就业机会。在运动层面上,电子竞技受到许多大型团队欢迎,能给巴黎带来很大的吸引力。最后是社会层面,我们可以使用电子竞技作为普及教育的工

具。”他希望,通过建立社区俱乐部,鼓励在传统体育模式中发展电子竞技的业余实践。

据统计,电子竞技类游戏在全球有超过3.23亿受众。这一数字令世界上最大的体育联合会——国际奥林匹克委员会感到震惊,并且难以忽视其存在。国际奥林匹克委员会最近已开始考虑在2024年奥运会上加入电子竞技项目的可行性。虽然仍存在许多需要解决的问题,但这一计划似乎越来越有可能最终实现,并对千禧一代(15到25岁群体)有着极大吸引力。

学生来源多样
未来仍需努力

在一间大教室中,约三十名男孩集中注意力,坐在电脑后听着老师讲话。这些年轻人正在巴黎游戏学校学习,这是一所刚刚成立的学校,主要课程都与电子竞技有关。

不过,其中只有两名学生是未来的电子竞技运动员,目标是将所学知识变成比赛中的助力。其他学生则只是希望在电子游戏行业工作,职业目标包括赛事评论员、活动组织者、分析师和教练。

学校负责人加里·鲍因特是一名前职业电子竞技选手,一个有着娃娃脸但已经近30岁的人。“电子竞技学校是多年来我一直在考虑的项目,我们不应该犯与同行一样的错误。”他举例说,南特体育学院近期刚刚倒闭,原因很多,主要是财务状况和团队决策。

尽管已经出现了行业失败者,但鲍因特的项目还是获得了银行的兴趣,用他的话说,“银行给我铺开了红地毯”。除此之外,许多希望接受电子竞技教育的年轻人也同样极感兴趣。巴黎游戏学校在招生期间收到了多达2500份申请,在经过材料筛选、笔试、面试后,其中32人今年正式入学。

学生每天的学习生活从上午9时开始,到晚上8时结束。其中包括4小时通识课程,包括管理学、历史、英语与市场营销。然后是2小时小课,小课内容比较多样,有时是行业中专业人士的讲座,有时是实践活动,又或者是网络直播。

学校的生源非常优质,学生主要都是本科生和研究生,甚至还有一名前工程师。“在学校的学习对所有学生而言都是一种提升,我们大多数情况下都以小组形式学习。”学生肯尼说。他曾经试图成为喜剧演员,现在来电子竞技领域试试运气。

学校教授亚历山大·科尔特对第一批学生的多样性表示赞赏,“这是一种优势”。但同时他也表示:“我不会对他们在未来职业方向的事情上撒谎,我不会欺骗他们的梦想,完成仅10个月的训练很难成为明星,他们未来需要更多努力。”

电子竞技行业预计2018年将在法国创造2400万美元收入,但学生们认为自己现在花在这项教育上的金钱成本有些高。“我们几乎全部都身背贷款。”学生马塞厄斯承认,“今年我要支付9000欧元,这对我来说是一项真正的投资。”

“我们应该算是电子竞技的下一代,但同时也是电子竞技职业化的第一代。”21岁的学生扬尼斯说。刘洲